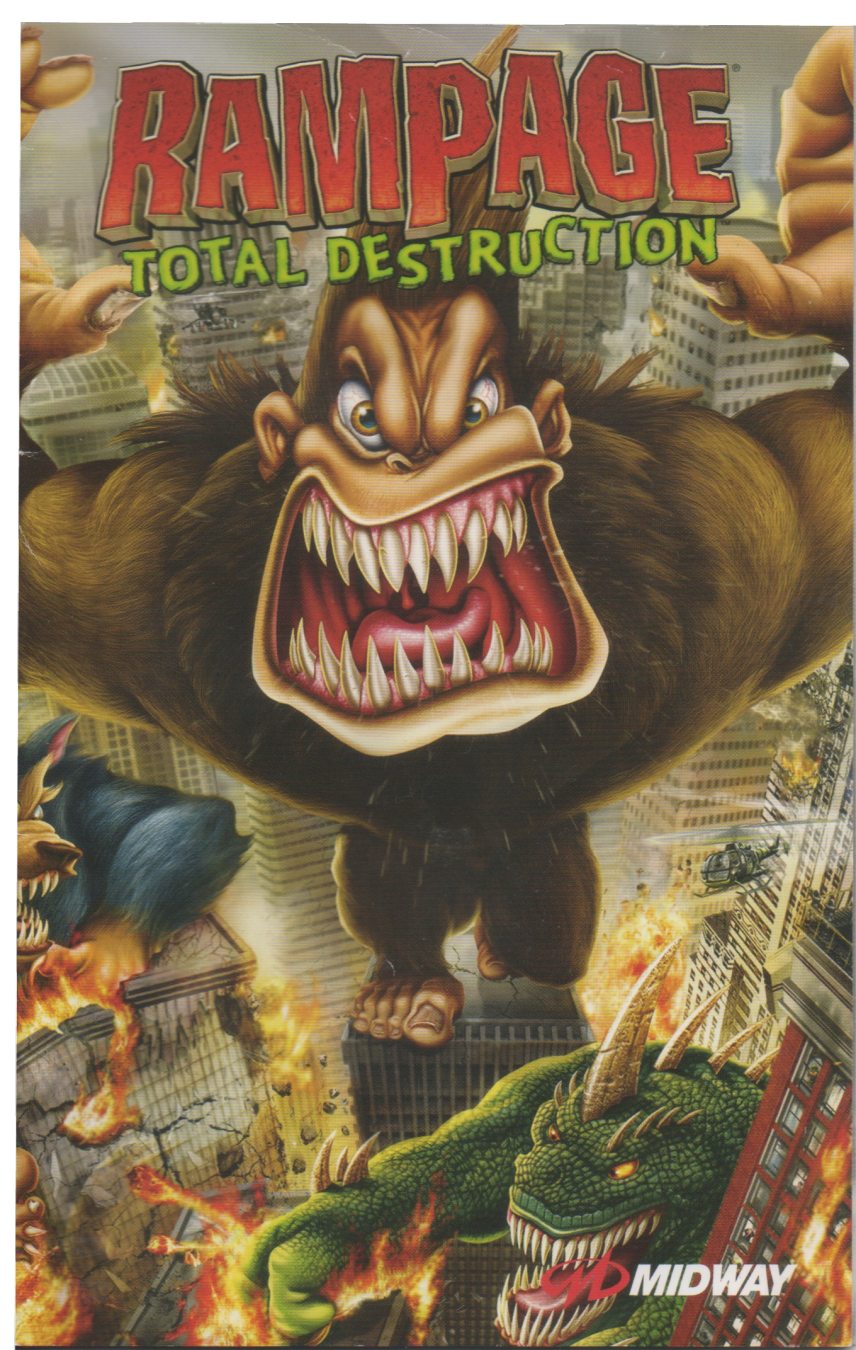

RAMPAGE
TOTAL DESTRUCTION
MIDWAY

AVERTISSEMENT

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Système de classification par l'âge PEGI (Pan European Games Information)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Le système de classification PEGI se compose de deux éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu po ur un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé.

Le deuxième élément consiste en une série d'icones indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Pour plus d'informations, visitez le site : **//www.pegi.info**

SLES-53800

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 140Ko minimum • Multitap (pour PlayStation®2) compatible : 1-3 Joueurs • Compatible avec les commandes analogiques : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

Rampage: Total Destruction © 2006 Midway Amusement Games Inc. All rights reserved. RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION, MIDWAY, the Midway logos and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Ltd. Library programs © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Midway Games Ltd. Developed by Pipeworks Software Inc.

TABLE DES MATIÈRES

Avant de jouer 3

Démarrer 4

Contrôles ..... 5 - 6

Menu principal ..... 7 - 10

Destruction en vue ..... 11 - 12

Le HUD 13

Écrase tout ! ..... 14 - 15

Améliorations 16

Points 17

Bonus 18

Astuces 19

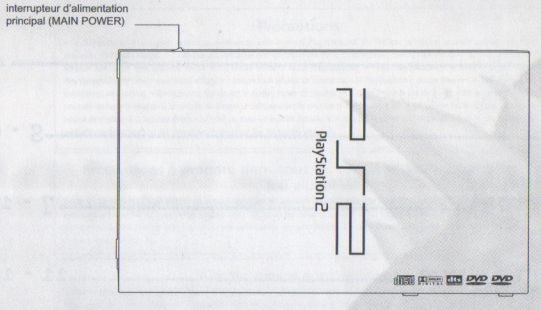
Générique 20

Garantie 41

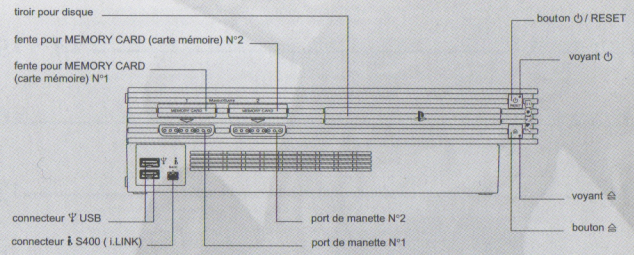
Service clientèle 42

AVANT DE JOUER

PlayStation®2 [vue de dessus]



PlayStation®2 [avant de la console]



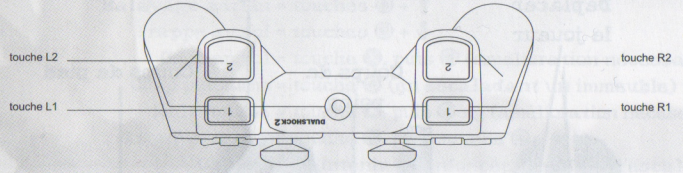
Installez le système de loisir interactif PlayStation®2 selon les instructions de ce mode d'emploi. Connectez correctement les manettes de jeu et autres accessoires. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) (situé au dos de la console) est branché. Appuyez sur le bouton ⏻/RESET.

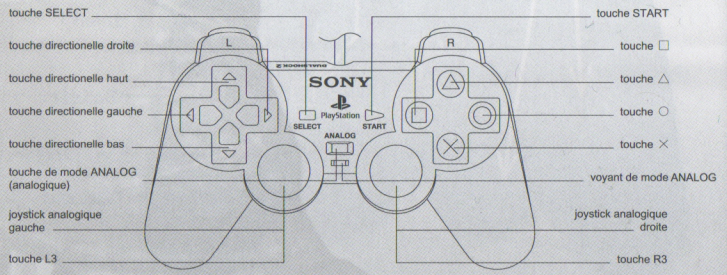
Quand l'indicateur ⏻ est vert, appuyez sur le bouton ⏏ pour ouvrir le compartiment à disque. Placez le disque « Rampage: Total Destruction » dedans avec l'étiquette vers le haut. Appuyez à nouveau sur le bouton ⏏ pour refermer le compartiment à disque. Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer d'accessoires une fois que le courant est branché.

DÉMARRER

Manette Analogique (DUALSHOCK®2)





Rampage: Total Destruction prend uniquement en charge la manette analogique (DUALSHOCK®2)

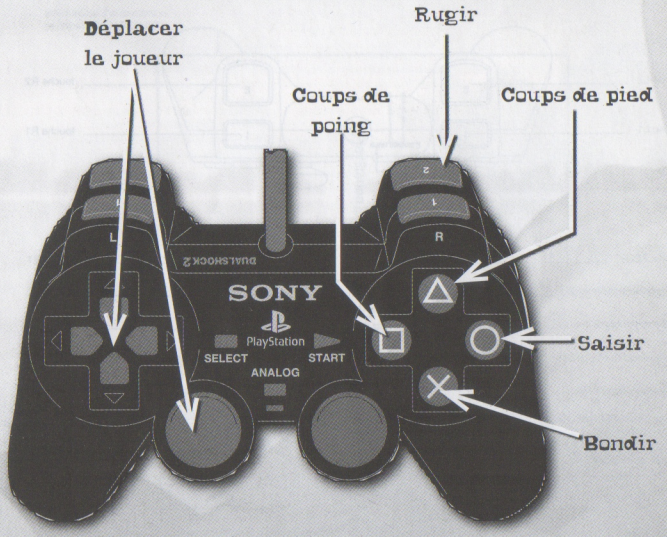
PROFILS

Voir Profils, p. 10.

SAUVEGARDE

Rampage: Total Destruction nécessite une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 avec 140 Ko d'espace libre pour sauvegarder chaque Profil.

Le jeu est sauvegardé automatiquement entre chaque quartier d'une ville en mode Campagne. Une icône sera affichée lors de l'accès à la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente MEMORY CARD N°1. Ne manipulez pas la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), la manette, le bouton Reset ou l'interrupteur de la console tant que l'icône est affichée.



Navigation des menus et sous-menu

Dans ce manuel, ↑, ↓, ← et → signifient appuyer en haut, en bas, à gauche et à droite sur les touches directionnelles. Pour naviguer à travers les menus du jeu (Options), utilisez les touches directionnelles (↑, ↓, ← ou → selon le menu) pour effectuer une sélection.

Quitter une partie en cours

Pendant le jeu, appuyer sur la touche ▶ START (mise en marche) affiche le menu Pause. Appuyez sur la touche directionnelle ↑ ou ↓ pour choisir Quitter la partie, puis appuyez sur la touche ⊗. Pour confirmer, appuyez à nouveau sur la touche ⊗ afin d'aller au Menu principal.

Coups de poing

Balayage aérien = touches ■ + ↑
Frappe au sol = touches ■ + ↓
Coup en vol = touche ⊗, puis ■ (amélioration nécessaire)
Coup puissant = touche ● (en escaladant un immeuble)
Multi toupie = touche ⊗, puis ● x3 (amélioration nécessaire)
Attaque toupie = touche ⊗, puis touche ●
Charge = Maintenir ● enfoncée (pendant l'escalade/amélioration nécessaire)
Combi 1, 2 = 2 fois la touche ■
Combi 1, 2 terminale = 3 fois la touche ■
Coup aux reins = touches ■ + ↓ (depuis un immeuble)
Revers = touche directionnelle arrière + touche ■ (depuis la façade d'un immeuble)

Coups de pied

Volée = touche △
Talonnade = touche △ (depuis un immeuble)
Coup de pied sauté = touche ⊗, puis touche △

Saisir

Attraper un humain/Dévorer = touche ●
Attraper un véhicule/Lancer = touche ●

Bondir

Saut = touche ⊗ (maintenir enfoncée pour sauter plus haut)
Double saut = touche ⊗ (pendant que vous êtes en l'air)
Sauter d'un immeuble = touche ⊗
Sauter d'un immeuble (arc court) = touches ⊗ + → (devant un immeuble)
Sauter d'un immeuble (arc long) = touches ⊗ + → (à côté d'un immeuble)
(Maintenir enfoncée la touche ⊗ pour sauter plus haut)

Rugir

Attaque rugissement = touche R2 (amélioration nécessaire)

CAMPAGNE (1 - 2 Joueurs)

Détruisez les villes du jeu afin de localiser et de libérer les monstres créés et dissimulés par la Scum Labs Corporation.

Chaque ville est constituée de 8 à 10 quartiers. Vous rencontrerez le Dr Vector aux commandes de l'un de ses ingénieux véhicules anti-monstres dans le dernier quartier de chaque ville. Il n'est pas nécessaire de vaincre le Dr Vector pour démolir la ville, mais que cela ne vous empêche pas de le faire. Si le Dr Vector vous empêche de raser la ville pendant 10 minutes, vous perdez une vie.

Lorsque toutes les vies ont été épuisées, la partie est terminée pour les deux joueurs. Il faut détruire entièrement un quartier avant d'être autorisé à passer au suivant. Vous disposez d'un temps limité pour détruire chaque quartier avant que des avions ne bombardent la ville.

Vous pouvez obtenir un bonus de rapidité en finissant rapidement un niveau. Chaque quartier a son propre défi pour l'obtention des bonus, comme démolir un certain nombre d'objets ou dévorer un certain nombre d'humains.

Lorsqu'une ville est vaincue, le score correspondant à celle-ci est enregistré.

Les parties en mode Campagne peuvent être sauvegardées sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

MAÎTRE DE LA VILLE

Deux monstres s'affrontent pour conquérir la même ville. Les joueurs doivent causer la plus grande destruction possible dans chaque quartier. Cette partie peut être jouée par deux monstres contrôlés par des humains ou bien un monstre contrôlé par un humain contre un monstre contrôlé par l'ordinateur.

Après la destruction de chaque quartier, les scores sont comparés et le monstre avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur du round.

Les attaques entre monstres sont permises puisque les joueurs doivent accumuler des points. Après avoir sélectionné l'option 2 joueurs, appuyez sur les touches directionnelles ⬆ ou ⬇ pour choisir l'option joueur Humain ou Ordinateur.

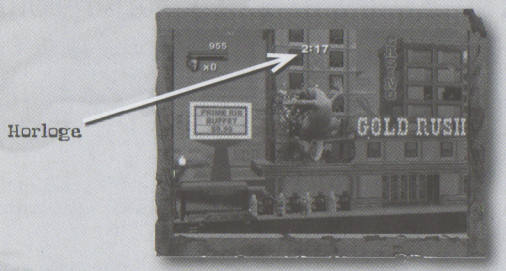
MAÎTRE DU MONDE

Ce défi combine plusieurs rounds de « Maître de la ville ». Chaque ville est jouée une fois. Lorsqu'un joueur a été déclaré maître de plus de la moitié des villes disponibles, il est proclamé « Maître du monde ».

Après avoir sélectionné l'option 2 joueurs, appuyez sur les touches directionnelles ⬆ ou ⬇ pour choisir l'option joueur Humain ou Ordinateur.

CHRONOMÈTRE

Votre défi est de détruire une ville en un temps limité. Si vous rasez une ville avant la fin du temps imparti, le temps restant pour le quartier en cours est reporté au quartier suivant.



BONUS

Rampage: Total Destruction inclut deux jeux Rampage tirés du passé de Midway. Dans le Menu principal, appuyez sur la touche ■ pour accéder au menu Jeux Rétro. Vous pourrez y choisir soit le jeu original Rampage, soit le Rampage World Tour.

Contrôles de Rampage

Diriger les monstres : touches directionnelles ou joystick analogique gauche

Sauter : touche ○

Frapper : touche ✕

Contrôles de Rampage World Tour

Diriger les monstres : touches directionnelles ou joystick analogique gauche

Sauter : touche △

Coup de pied : touche ○

Coup de poing : touche ✕

Une fois dans un de ces jeux, appuyez sur la touche START (mise en marche) pour obtenir le menu Pause. Vous pourrez alors accéder aux Contrôles, ajuster la Taille de l'écran ou Quitter le jeu.

Remarque : ces jeux et leurs menus ne sont disponibles qu'en anglais.

OPTIONS

Dans le Menu principal, appuyez sur la touche △ pour afficher le menu Options. Appuyez sur les touches directionnelles ↑ ou ↓ pour sélectionner Son, Musique ou Vibration. Appuyez sur les touches directionnelles ← ou → pour régler le volume ou bien activer ou désactiver la fonction de Vibration.

PROFILS

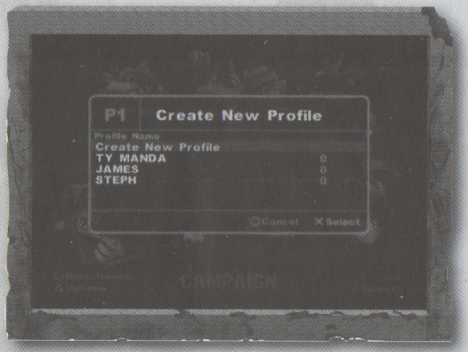
L'option Profils vous permet de sauvegarder les données sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2). La memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) sera détectée à chaque démarrage du jeu et sera donc disponible pour sauvegarder vos données.

Créer un profil

Dans le Menu principal, appuyez sur la touche ○ pour aller au menu Profil. Sélectionnez Créer nouveau profil pour afficher le clavier. Utilisez les touches directionnelles pour naviguer parmi les caractères, puis appuyez sur la touche ✕ pour en sélectionner un. Une fois le nom saisi, sélectionnez Terminé.

Charger un profil

Si vous avez déjà créé un profil et l'avez sauvegardé sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), il apparaîtra lorsque vous choisirez l'option Profil. Sélectionnez le profil enregistré sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), puis appuyez sur la touche ✕ pour le charger.



SÉLECTIONNER UN MONSTRE

Dans l'écran de Sélection de monstre, appuyez sur les touches directionnelles ⬅ ou ➡ pour voir les monstres disponibles. Appuyez sur la touche ⊗ pour en sélectionner un.

CHARGER DES MONSTRES

En accédant à la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1, le joueur 2 peut charger les monstres et coups spéciaux depuis un profil sauvegardé en appuyant sur la touche R2 dans l'écran de Sélection de monstre. Après avoir accédé à la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), tout profil affiché peut être sélectionné.

Remarque : le profil du joueur 1 est le seul à pouvoir être sauvegardé. D'autres profils peuvent être chargés afin de sélectionner des monstres et avoir accès aux nouvelles capacités, mais la progression ne sera sauvegardée que dans le profil du joueur 1.

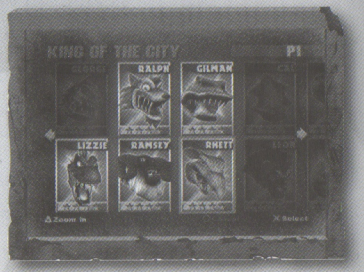
DOUBLE FACE

Appuyez sur la touche ■ pour retourner l'image et voir les statistiques du monstre. Elles indiquent le niveau du monstre en Démolition, Saut et Course. Les statistiques de chaque monstre diffèrent, il peut donc être utile de toutes les consulter avant de faire un choix. Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ ou ➡ pour voir les statistiques de tous les monstres disponibles.

La carte affiche aussi les améliorations du monstre. Pour plus d'informations sur les Améliorations, voir en page 16.

ENSEMBLE DE CARTES

Appuyez sur la touche △ pour avoir une vue d'ensemble de toutes les cartes de monstres. Après avoir sélectionné une carte, vous pouvez à nouveau appuyer sur la touche △ pour zoomer ou reculer.



CHOISIR UNE VILLE

Appuyez sur les touches directionnelles ⬅ ou ➡ pour voir les villes disponibles. Vous pouvez choisir n'importe laquelle dans les modes Maître de la ville et Chronomètre. Dans les modes Maître du monde et Campagne, il faudra détruire une ville avant de passer à la suivante.

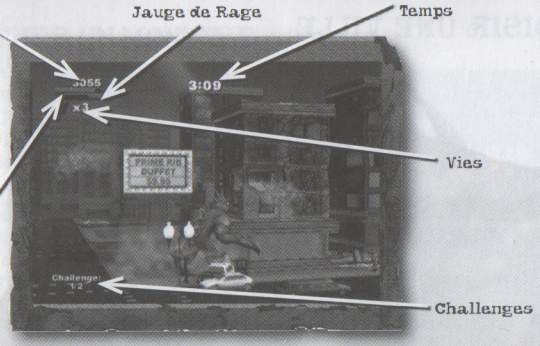
En mode Campagne, les joueurs doivent progresser d'une ville à l'autre. Lorsque vous débutez, toutes les villes sont verrouillées et doivent être complétées suivant un ordre prédéterminé. Au fur et à mesure que les villes sont détruites, elles sont débloquées et peuvent être rejouées à volonté afin de rattraper les objectifs ratés.

TEMPS

Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ ou ⬇ pour passer du jour à la nuit et inversement.

Remarque : cette option n'est pas disponible dans les modes Campagne et Maître du monde.

LE HUD



TEMPS

Le temps s'écoule à rebours à partir d'un nombre défini de minutes. Plus tôt vous atteignez votre objectif et plus important sera le bonus.

POINTS

Les points augmentent au fur et à mesure de la destruction. Reportez-vous à la section Points en page 17 pour des informations supplémentaires.

SANTÉ

Ayez votre santé à l'œil car vous débutez avec seulement trois vies. Votre santé diminue lorsque vous subissez des blessures. Vous pouvez augmenter votre niveau de Santé en dévorant des gens ou grâce aux bonus augmentant la santé (nourriture) dissimulés dans les immeubles.

VIES

Vous démarrez avec trois vies. Ce nombre diminue à chaque fois que vous perdez une vie.

CHALLENGES

En mode Campagne, vous devrez relever des défis prédéfinis afin de débloquer les capacités des monstres et de gagner des points.

JAUGE DE RAGE

Voir le Mode Rampage, p. 15.

ÉCRASE TOUT !

Qu'est-ce que Rampage: Total Destruction?

Vous jouez des humains transformés en monstres géants par la Scum Labs Corporation. En tant que monstre, votre but est de progresser au travers de différents cadres urbains en causant autant de destruction que possible. Trouvez et libérez les monstres créés par les dangereux scientifiques de Scum Labs, puis venez à bout du dernier véhicule anti-monstre du Dr Vector.

Votre but

Votre but pour chaque niveau est de détruire les immeubles et d'amasser des bonus avant d'avoir épuisé le temps imparti ou vos vies. Le défi consiste à trouver la manière la plus efficace de détruire les immeubles afin d'optimiser votre score. Si le temps est écoulé, vous passez au niveau suivant. Si le temps est écoulé alors que vous affrontez un boss, vous retournez au début de ce niveau.

Au sujet de l'ennemi

Vous serez attaqué durant votre tentative de rasage de la ville. Il faudra détruire les attaquants ou tenter de les éviter. Les attaquants prennent la forme d'humains armés, de véhicules militaires (et d'avions) et d'un boss par niveau.

Comment gagner des Points?

Vous recevez des points pour la destruction des immeubles et des véhicules et lorsque vous mangez des humains. Des bonus sont cachés dans les immeubles. De plus, des points supplémentaires sont accordés en fonction de votre rapidité à achever un niveau. Augmentez votre score en détruisant rapidement plusieurs étages (bonus combi).

Destruction totale

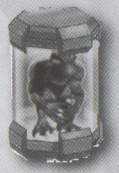
Afin de détruire les immeubles, il vous faudra escalader les façades et utiliser diverses attaques. Infligez des dommages à des structures simples (fenêtres) ou à des étages entiers. Lorsqu'un immeuble a subi une certaine quantité de dégâts, il s'effondre.

MODE RAMPAGE

En plus d'un indicateur de santé, une autre jauge permet à chaque monstre d'entrer en état de rage. La jauge de rage se remplit à mesure que vous détruisez des immeubles. Lorsqu'elle est pleine, votre monstre devient enragé, ce qui lui donne la possibilité temporaire de détruire les immeubles deux fois plus vite. Vous pourrez aussi utiliser toutes vos attaques améliorées même si vous ne les avez pas encore débloquées.

Le monstre devient phosphorescent tant qu'il est en mode Rampage.

MONSTRES CACHÉS/COLLECTORS



En mode Campagne, vous pouvez trouver et libérer les monstres emprisonnés dans certains niveaux. Une fois libérés, les nouveaux monstres sont ajoutés à la liste des monstres jouables de votre Profil.

Les monstres collectors sont miniaturisés et enfermés dans des cryo-tubes cachés dans l'un des niveaux de la ville. À vous de trouver et de détruire la capsule pour libérer le nouveau monstre.

DANGERS

Tandis que vous endommagez les immeubles, vous pouvez aussi dévoiler des obstacles dangereux pour votre santé. Creuser un trou dans un immeuble peut déclencher un feu, un court-circuit ou détruire une conduite d'eau. Si vous frappez à nouveau au même endroit, le monstre prend feu, est électrocuté ou éjecté de l'immeuble par une gerbe d'eau.

AMÉLIORATION DU MONSTRE

Vous pouvez doter un monstre de quatre nouvelles attaques en découvrant les bonus spéciaux dissimulés dans le jeu.

Vous recevrez un défi d'amélioration au début de chaque nouveau quartier. Réussir ce défi révèlera un orbe d'amélioration offrant une nouvelle capacité à votre monstre. Si votre monstre a déjà gagné l'amélioration associée à un quartier particulier, le défi d'amélioration est remplacé par un défi permettant d'obtenir un bonus de 5000 points.

Les coups améliorés sont communs à tous les monstres. Les voici :

Renforcement

Ceci améliore le coup puissant, vous permettant de maintenir enfoncée la touche ◉ pour décupler la force de votre poing. Comme le coup puissant, cette attaque s'utilise durant l'escalade d'un immeuble.

Multi toupie

Cette amélioration permet à votre monstre de réaliser jusqu'à trois attaques toupies avant de retomber au sol. Vos chances de chute sont largement réduites durant la toupie.

Attaque rugissement

Celle-ci permet à votre monstre de convertir une petite portion de sa jauge de rage en une onde de choc qui frappe les immeubles et ennemis proches.

Coup en vol

Il permet à votre monstre d'interrompre un bond grâce à la touche ▣ et de retomber directement au sol en causant d'énormes dégâts. Cette attaque est particulièrement efficace sur les immeubles.

Les améliorations de monstre disponibles sont affichées à l'écran de Sélection de monstre (voir Sélectionner un monstre, p. 11).

POINTS

Bonus de temps

BONUS DE TEMPS

Chaque joueur gagne des points durant la partie. Ils sont affichés après la destruction de chaque ville. Plus vite vous finissez un niveau et plus grand sera le nombre de points.

Le rôle des points

En mode Campagne, suffisamment de points vous rapporteront une étoile de mission non négligeable. Dans les modes de jeu en compétition, les points servent à désigner le vainqueur.

Points de destruction

Ce sont les points de base que gagne votre monstre en endommageant les immeubles. Un petit nombre de points est accordé à chaque fois que vous endommagez un immeuble. Détruire complètement une fenêtre donne plus de points. Détruire un étage entier donne aussi plus de points, et causer une réaction en chaîne d'étages s'effondrant ajoute un super bonus combi à votre score de destruction.

Points de bonus

Certains bonus vous donneront 100, 250 ou 500 points. Accomplir un défi bonus ou vaincre le Dr Vector donne des bonus encore plus élevés.

Points de véhicule

Vous gagnez des points pour chaque voiture, tank, hélicoptère ou autre véhicule détruit.

Points d'habitants

Dévorer des humains aide à recharger votre santé, mais cela vous donne aussi un bonus de points appréciable.

BONUS

Bananes
10 points. 20 en santé.

Bombe
-55 en santé. -0 en énergie.

Cactus
-40 en santé. -25 en énergie.

Chat
-20 en santé.

Cerise
15 points. 10 en santé.

Piment
-10 en santé.

Cafard
-20 en santé.

Beignet
10 points. 10 en santé.

Électricité
-35 en santé. -25 en énergie.

Feu
-25 en santé. -25 en énergie.

Poisson
10 points. 20 en santé.

Hamburger
10 points. 20 en santé.

Risque
-40 en santé. -25 en énergie.

Hot-dog
10 points. 20 en santé.

Citron
-25 en santé.

Argent
500 points.

Bonus numériques
Points de risque : 100, 250 et 500

Poison
-40 en santé. -25 en énergie.

Radiations
-40 en santé. -25 en énergie.

Rage
50 points. 100 en énergie (rage immédiate + 20% d'accélération)

Compteur de vitesse
25 points. 50% d'accélération.

Steak
10 points. 50 en santé.

Seringue
-60 en santé.

Dinde
10 points. 50 en santé.

Eau
-10 en santé. -50 en énergie.

ASTUCES

1. Jouer avec des monstres différents augmente vos chances de trouver des cryo-tubes.
2. Assurez-vous de changer de monstre régulièrement afin d'en libérer le plus possible.
3. Apprenez à éviter les bonus dangereux dans les immeubles. Méfiance si vous apercevez une lueur rouge !
4. Vous pouvez délivrer plusieurs attaques quand vous êtes en l'air.
5. Éliminer rapidement les menaces militaires est souvent plus efficace que de les ignorer.
6. Apprenez à utilisez votre attaque rugissement pour vous débarrasser rapidement d'importants groupes d'ennemis.
7. Aplatir les immeubles depuis leur toit est une façon efficace de raser rapidement une ville, mais elle ne vous rapportera pas autant de points.
8. Rugir durant une crise de rage ne nécessite pas d'énergie.
9. Apprenez les caractéristiques uniques de vos monstres favoris. Avez-vous essayé d'attraper une canalisation qui fuit avec Gilman ?
10. Un niveau élevé de « démolition » permet à un monstre de vaincre ses ennemis plus rapidement.
11. Si un boss vous donne du fil à retordre, essayez d'utiliser un monstre avec un niveau de démolition plus élevé.
12. Apprenez à frapper en haut et en bas lorsque vous êtes au sol. Les hélicoptères et les tanks craignent ces attaques.
13. Maintenez la touche de saut enfoncée pour bondir plus haut. Vous serez surpris de voir jusqu'où vous pouvez vous élever.
14. Si quelque chose est dissimulé dans un immeuble, il le sera toujours au même endroit.

GÉNÉRIQUE

Developed by Pipeworks, a Division of Foundation 9 Entertainment

Programming ..... Donald Rayl, Richard Rayl, Ian Sabine, Solomon Slivinski & Dan White
Scripting ..... Zach Varhies & Shelby Wills
Art/Animation ..... Chris Chin, Ron Clayborn, Kalle Deforrest, Jarrett Jester, Vance Naegle, Stephen Philpott, Nill Short, Byron Stiles, Ryan Trowbridge & Armando Wilderman
Design ..... Mark Crowe & Simon Strange
Sound FX ..... Score! Music & Sound Design, Inc. & Forest Ingram
Credit Music ..... Score! Music & Sound
Producers ..... Dan Duncalf & Ken Embery
System Tools ..... Chris Lantini & Terry Farnham
QA ..... Joseph Alfaro & Bryan Madigan
Admin/Support ..... Sandy Dove-Thomas & Matt Schaub

Midway

Production
Executive Director ..... Michael Gottlieb
Executive Producer ..... Mark Caldwell
Producer ..... Jerry Huber
Associate Producer ..... Devin Shatsky
Technical Director ..... Mark Allen
Development Director ..... Trevor Snowdon
Art Director ..... Craig Rundels
Animation Director ..... Jimmy Almeida
Audio Engineers ..... Alex Brandon & Drew Rysberg
Voice Actors ..... Alex Brandon, Regan Karvin, Jennifer Zodrow, Ryan Satrappe, Andi Smithers, Shawn Pitman, Nate Birkholz, Sal Divita & Chris Edgarly
Movie Encoding ..... Andi Smithers

Marketing
Senior VP of Marketing ..... Steve Allison
VP of Marketing ..... Mona Hamilton
Director of Marketing ..... Tom McClure
Media Relations Manager ..... Sarah Moschea

Legal
Rob Gustafson & Michael Burke

Creative Services
Ryan Braman, Stefano Balu, Gary Gonzales, Hyong Hong, Rare Macapayag, Jon Mongelluzzo, Sally Nichols, Matt Schiel, Ron White & Yvonne White-Baptista

Creative Media
Michael Crawford, Rigoberto Cortes, Jack O'Neall, Bill O'Neil, Chris Skrundz, BethAnn Smukowski, Dimitrios Tianis, James Vogel, Christa Voss & Larry Notman

Additional Art
Active8, David Zhu & Steve Marghart

Cinematics
Shaded Box Animations

Music
Play it Again Studios - Sam Powell, Jim Soldi

QA
QA Director ..... Paul Sterngold
QA Manager ..... Malcolm Scott
QA Supervisor ..... Curtis Barnes
TSA Supervisor ..... Brian Atangan
Lead Product Analysts ..... Jamal Fantanilla, Ronald Salleza, Travis Zander & Ben Esguerra
Product Analysts ..... Peter Briones, Rick Carter, Mark Funtecha, Robbin Ruchison, Michael Iguico, Mike Mangle, John Ryan, JB Sarao, Bryan Shaw, Tommy Hoo, Adam Hanson & Jeff Stephenson
Technical Standards Analysts ..... Rommel Abalos, Ray Mitchell, Josh Palmer, Colin Payette & Ina Yamaguchi

International Coordination
Managing Director ..... Martin Spiess
European Sales Director ..... Rob Gross
Senior European Brand Manager ..... Mike Eglington
European Brand Manager ..... Aidan Minter
European Brand Manager ..... Matthew Hubard
Assistant Brand Manager ..... Craig Parker-Wood
Public Relations Manager ..... Phil Robinson
European Public Relations Manager ..... Clare Turner
Submissions Coordinator ..... Chris Giggins
Software Product Coordinator ..... Joanna Hammond
Creative Services Assistant ..... Andrew McGregor

Special Thanks
Cameron Shatsky, Jack Huber, Sheridan Smith, Taylor Miller, Katja Sarain, Matthew Lefevre, Zach Shields, Austin Shields, Cody Cline, Kelli Cline, Clifford Acosta, Walter Lloren, Winston Miranda, Ronald Pascual, Veronica Lamon, Anthony Lamon, Nico Bihary, Jaime Bancia, Leroy Butler, Matt Valla, John Stookey, Randall Mage, Nina Lampinan & everyone at Localsoft

WARNUNG

Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten liegt. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

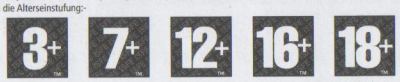
Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service Numbers) siehe letzte Seite des Handbuchs.

Alterseinstufungssystem Pan European Games Information (PEGI)

Das PEGI-Alterseinstufungssystem schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BEACHTEN SIE BITTE, dass sich diese Angaben nicht auf die Schwierigkeit der Spiele beziehen. Aus zwei Teilen bestehend ermöglicht PEGI Eltern und anderen Käufern von Spielen für Kinder der jeweiligen Altersgruppe entsprechend eine wohl bedachte Wahl zu treffen. Beim ersten Teil handelt es sich um die Alterseinstufung:-



Der zweite Teil besteht aus Symbolen, die die Art des Spielinhalts beschreiben. Abhängig von der Art des Spiels kann es sich um mehrere Symbole handeln. Die Alterseinstufung des Spiels ist vom Inhalt abhängig. Folgende Symbole werden verwendet:-

GEWALT | VULGÄRE SPRACHE | HORROR | SEXUELLE INHALTE | DROGEN | DISKRIMINIERUNG

Weitere Informationen finden Sie unter **http://www.pegi.info**

SLES-53800

1 oder 2 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2): mindestens 140KB • Kompatibel mit Multitap (für PlayStation®2): 1-3 Spieler • Kompatibel mit Analogsteuerung: nur Analog-Sticks • Kompatibel mit Vibrationsfunktion

Rampage: Total Destruction © 2006 Midway Amusement Games Inc. All rights reserved. RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION, MIDWAY, the Midway logos and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Ltd. Library programs © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Midway Games Ltd. Developed by Pipeworks Software Inc.

INHALT

Vor Spielbeginn 23

Spielbeginn 24

Steuerung ..... 25 - 26

Hauptmenü ..... 27 - 30

Vor der Zerstörung ..... 31 - 32

Das HUD 33

Alles zerstören! ..... 34 - 35

Upgrades 36

Punkte 37

Power-Ups 38

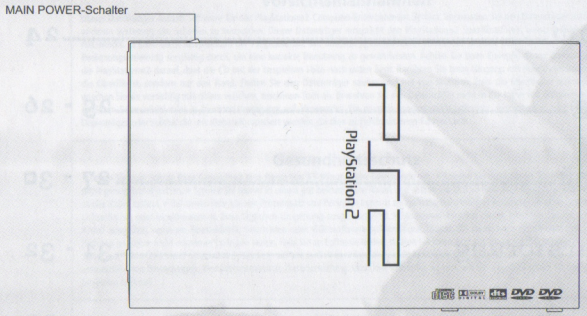
Hinweise und Tipps 39

Credits 40

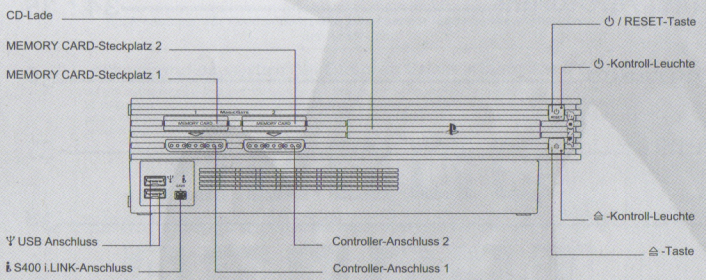
Garantie 41

Kundendienst 42

PlayStation®2 [Ansicht von oben]



PlayStation®2 [Vorderansicht]

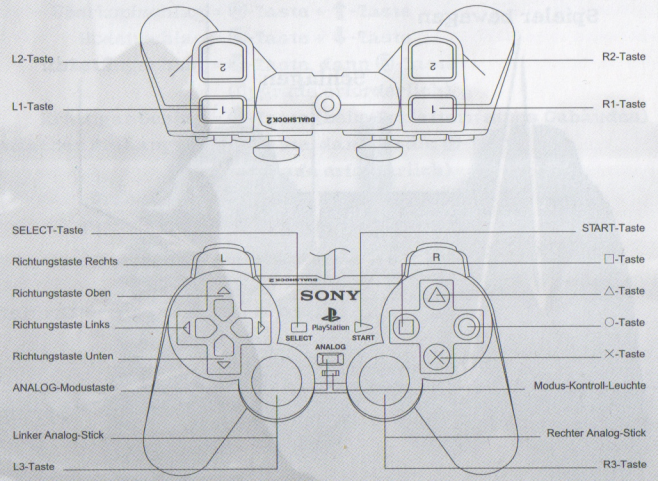


Schließen Sie Ihr PlayStation®2 Computer-Entertainment-System, die Controller und andere Peripheriegeräte laut Bedienungsanleitung an. Kontrollieren Sie, ob der MAIN POWER-Schalter (am hinteren Teil der Konsole) eingeschaltet ist (ON). Drücken Sie die ⏻/RESET-Taste.

Wenn die ⏻-Kontroll-Leuchte aufleuchtet, drücken Sie die ⏏-Taste, um die DVD/CD-Lade zu öffnen. Legen Sie die "Rampage: Total Destruction"-CD mit der Beschriftung nach oben ein. Drücken Sie zum Schließen der DVD/CD-Lade noch einmal die ⏏-Taste. Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm und lesen Sie die Bedienungsanleitung aufmerksam.

Es wird empfohlen, keine Peripheriegeräte einzustecken oder zu entfernen, solange das Gerät eingeschaltet ist (ON).

Analog Controller (DUALSHOCK®2)



Rampage: Total Destruction unterstützt nur die Verwendung des Analog Controllers (DUALSHOCK®2)

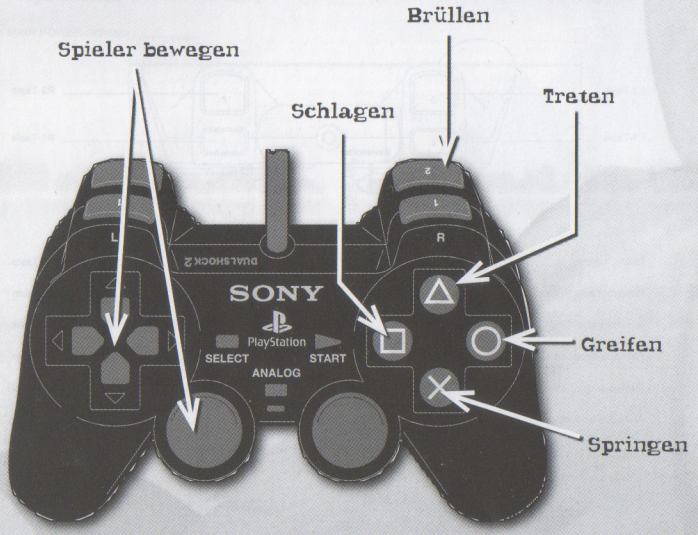
PROFILE

Siehe Profile, Seite 30.

SPEICHERN

Rampage: Total Destruction benötigt zum Speichern von Profilen eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) mit 140 KB freiem Speicherplatz, die in MEMORY CARD-Steckplatz 1 eingesteckt sein muss.

Das Spiel wird im Kampagne-Modus am Ende jedes Blocks automatisch gespeichert. Wenn auf die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) in MEMORY CARD-Steckplatz 1 zugegriffen wird, wird ein Symbol angezeigt. Entfernen Sie die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) oder den Controller nicht und setzen Sie die Konsole weder zurück noch schalten Sie sie aus, solange das Symbol angezeigt wird.



Menü- und Untermenü-Navigation

In diesem Handbuch bedeuten ↑, ↓, ←, →, dass Sie die Richtungstaste Oben, Unten, Links, Rechts drücken müssen. Um durch die Spielmenüs (Optionen) zu schalten, drücken Sie je nach Menü die Richtungstaste ↑, ↓, ← oder →, und markieren Sie so Ihre Wahl.

Ein Spiel im Verlauf abbrechen

Wenn Sie während des Spiels die START-Taste drücken, erscheint das Pausenmenü. Drücken Sie die Richtungstaste ↑ oder ↓, um "Spiel beenden" zu wählen, und drücken Sie dann die ⊗-Taste. Drücken Sie erneut die ⊗-Taste, um zu bestätigen, dass Sie das Spiel beenden und ins Hauptmenü zurückkehren möchten.

SCHLAGEN

Überkopfschlag = ■-Taste + ↑-Taste
Bodenschlag = ■-Taste + ↓-Taste
Sprungschlag = ⊗-Taste, dann ■-Taste
(Upgrade erforderlich)
Kräftiger Schlag = ●-Taste (beim Erklettern eines Gebäudes)
Mehrfacher Drehangriff = ⊗-Taste, dann 3x die ●-Taste
(Upgrade erforderlich)
Drehangriff = ⊗-Taste, dann ●-Taste
Angriffsschlag = ●-Taste gedrückt halten
(beim Klettern/Upgrade erforderlich)
1,2 Combo = ■-Taste zweimal
1,2 End-Combo = ■-Taste dreimal
Nierenschlag = ■-Taste + ↓-Taste (auf einem Gebäude)
Rückhandschlag = Richtungstaste weg + ■-Taste
(an der Seite eines Gebäudes)

TRETEN

Schusstritt = △-Taste
Fersenstampfer = △-Taste (auf einem Gebäude)
Sprungtritt = ⊗-Taste, dann △-Taste

GREIFEN

Mensch aufnehmen/Fressen = ●-Taste
Fahrzeug aufnehmen/Werfen = ●-Taste

SPRINGEN

Hochspringen = ⊗-Taste (für einen höheren Sprung gedrückt halten)
Doppelsprung = ⊗-Taste (in der Luft)
Von Gebäude springen = ⊗-Taste
Von Gebäude springen (niedr. Bogen) = ⊗ -Taste + →-Taste (Vorderseite des Gebäudes)
Von Gebäude springen (hoher Bogen) = ⊗-Taste + →-Taste (Seite des Gebäudes)
(Für einen höheren Sprung ⊗-Taste gedrückt halten)

BRÜLLEN

Angriffsschrei = R2-Taste (Upgrade erforderlich)

KAMPAGNE (1-2 Spieler)

Zerstören Sie die Städte des Spiels, um versteckte Monster, die von der Scum Labs Corporation erschaffen wurden, zu finden und zu befreien.

Jede Stadt besteht aus 8-10 Blocks. In allen Städten treffen Sie am letzten Block auf Dr. Vector am Steuer eines seiner ausgeklügelten Anti-Monster-Fahrzeuge. Sie müssen Dr. Vector nicht unbedingt besiegen, bevor Sie die Stadt zerstören, es ist aber ratsam, da Sie ein Leben verlieren, wenn Dr. Vector Sie 10 Minuten lang daran hindert, die Stadt dem Erdboden gleichzumachen.

Wenn alle Leben verloren sind, ist das Spiel für beide Spieler beendet. Sie müssen einen Block vollständig zerstören, bevor Sie zum nächsten Block weiterziehen können. Ihnen steht für die Zerstörung eines Blocks eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Ist sie abgelaufen, bombardieren Flugzeuge die Stadt und zerstören sie.

Wenn Sie einen Level schnell abschließen, erhalten Sie Geschwindigkeitsbonuspunkte. Für alle Blocks sind bestimmte Bedingungen festgelegt, die Sie erfüllen müssen, um Bonuspunkte zu erhalten, z. B. müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Gegenständen zerschlagen oder eine bestimmte Anzahl von Menschen fressen.

Nach Zerstörung einer Stadt wird die Punktzahl für die Stadt ermittelt.

Spiele im Kampagne-Modus können auf der Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) gespeichert werden.

KÖNIG DER STADT

Zwei Monster kämpfen darum, die gleiche Stadt zu erobern. Die Spieler müssen versuchen, den Mitspieler beim Zerstören jedes Blocks zu übertreffen. Dieses Spiel kann mit zwei von Menschen gesteuerten Monstern oder mit einem von einem Menschen gesteuerten und einem computergesteuerten Monster gespielt werden.

Nach der Zerstörung eines Blocks werden die Punktzahlen verglichen. Gewinner der Runde ist das Monster mit der höheren Punktzahl.

Da die Spieler um Punkte kämpfen, kann es dazu kommen, dass sich die Monster gegenseitig angreifen. Drücken Sie nach der Auswahl der Option 2-Spieler die Richtungstaste ⬆ oder ⬇, um zwischen den Optionen Menschlicher Spieler oder Computergesteuert zu wechseln.

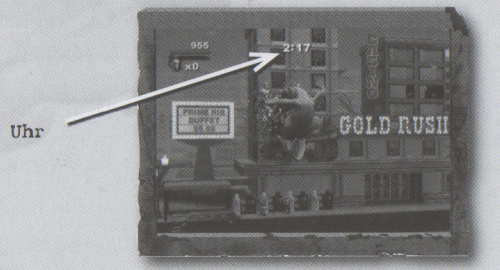
KÖNIG DER WELT

Dies ist eine Herausforderung, die aus mehreren Runden von "König der Stadt" besteht. Jede Stadt wird einmal gespielt. Wenn ein Spieler zum König von mehr als der Hälfte der verfügbaren Städte erklärt wurde, wird er "König der Welt".

Drücken Sie nach der Auswahl der Option 2-Spieler die Richtungstaste ⬆ oder ⬇, um zwischen den Optionen Menschlicher Spieler oder Computergesteuert zu wechseln.

SPIEL AUF ZEIT

Sie werden dazu herausgefordert, eine Stadt in einer bestimmten Zeit zu zerstören. Wenn Sie einen Block vor Ablauf der Zeit zerstören, geht die verbleibende Zeit auf den nächsten Block über.



BONUS-INHALT

Rampage: Total Destruction enthält zwei der früheren Rampage-Spiele von Midway. Drücken Sie im Hauptmenü die ●-Taste, um auf das Retro-Spiele-Menü zuzugreifen. Sie können entweder das Rampage-Originalspiel oder Rampage World Tour wählen.

Steuerung von Rampage

Monster bewegen : Richtungstasten oder linker Analog-Stick
Springen : ○-Taste
Schlagen : ✕-Taste

Steuerung von Rampage World Tour

Monster bewegen : Richtungstasten oder linker Analog-Stick
Springen : △-Taste
Treten : ○-Taste
Schlagen : ✕-Taste

In beiden Spielen können Sie die START-Taste drücken, um das Pausenmenü anzeigen zu lassen. Hier können Sie sich die Steuerung ansehen, die Bildschirmgröße anpassen oder das Spiel beenden.

Hinweis: Diese Spiele und Menüs sind nur auf Englisch verfügbar.

OPTIONEN

Drücken Sie im Hauptmenü die △-Taste, um sich das Optionsmenü anzusehen. Drücken Sie die Richtungstaste ↑ oder ↓, um Sound, Musik oder Vibrationsfunktion zu markieren. Drücken Sie die Richtungstaste ← oder →, um die Lautstärke zu regeln oder die Vibrationsfunktion ein- oder auszuschalten.

PROFILE

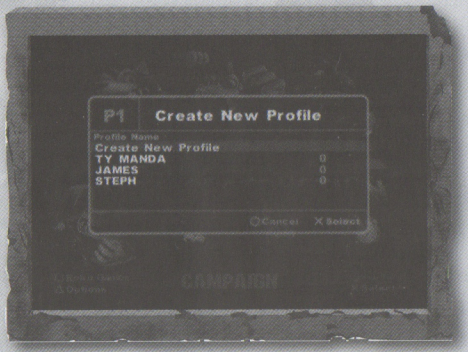
Mit der Option Profile können Sie angesammelte Daten auf Ihrer Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) speichern. Bei jedem Spielstart wird die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) erkannt und zum Speichern von Daten verfügbar gemacht.

Ein Profil erstellen

Drücken Sie im Hauptmenü die ○-Taste, um ins Profile-Menü zu gelangen. Wählen Sie Neues Profil erstellen und eine Tastatur wird angezeigt. Verwenden Sie die Richtungstasten, um zwischen den Tasten zu wechseln, und drücken Sie dann die ✕-Taste, um einen Buchstaben zu wählen. Wählen Sie Fertig, wenn Sie den Namen eingegeben haben.

Ein Profil laden

Wenn Sie bereits ein Benutzerprofil erstellt und auf der Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) gespeichert haben, wird es bei Auswahl der Option Profile aufgelistet. Markieren Sie das auf der Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) aufgelistete Profil und drücken Sie dann zum Laden die ✕-Taste.



MONSTERAUSWAHL

Drücken Sie auf dem Monsterauswahlbildschirm die Richtungstaste ⬅ oder ➡, um sich die verfügbaren Monster anzusehen. Drücken Sie zum Auswählen die ⊗-Taste.

MONSTER LADEN

Durch Zugriff auf eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) in MEMORY CARD-Steckplatz 1 kann Spieler 2 freigeschaltete Monster und Spezialbewegungen von einem gespeicherten Profil laden, indem er auf dem Figurenauswahlbildschirm die R2-Taste drückt. Nach dem Zugriff auf die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) kann eine Wahl aus einem beliebigen aufgelisteten Profil getroffen werden.

Hinweis: Das Profil von Spieler 1 ist das einzige, das gespeichert werden kann. Andere Profile können geladen werden, um Monster auszuwählen und auf freigeschaltete Fähigkeiten zuzugreifen, aber der Spielstand wird nur im Profil von Spieler 1 gespeichert.

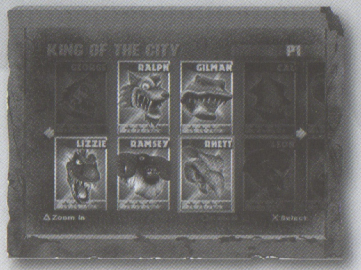
MONSTERKARTE

Drücken Sie die ■-Taste, um das Bild umzudrehen und sich die Statistiken des Monsters (seine Fähigkeiten beim Zerstören, Springen und Rennen) anzusehen. Die Statistiken aller Monster sind unterschiedlich, sodass Sie sich alle Statistiken ansehen sollten, bevor Sie eine Wahl treffen. Drücken Sie die Richtungstaste ⬅ oder ➡, um die Statistiken aller verfügbaren Monster einzusehen.

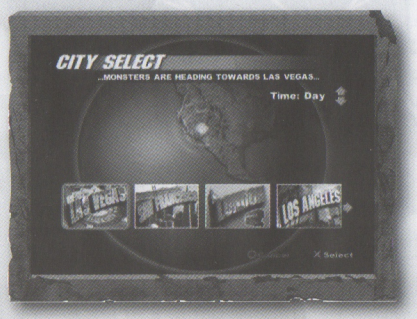
Auf der Karte werden auch die Upgrade-Bewegungen des Monsters angezeigt. Weitere Informationen über Upgrades finden Sie auf Seite 36.

KARTENBLATT

Drücken Sie für eine erweiterte Ansicht aller verfügbaren Monsterkarten die △-Taste. Nach der Wahl einer Monsterkarte können Sie zum Vergrößern oder Verkleinern erneut die △-Taste drücken.



STADTAUSWAHL



Drücken Sie die Richtungstaste ⬅ oder ➡, um zwischen den verfügbaren Städten zu wechseln. In den Modi König der Stadt und Spiel auf Zeit können Sie eine beliebige Stadt wählen. In den Modi König der Welt und Kampagne müssen Sie eine Stadt zerstören, bevor Sie zur nächsten Stadt weiterziehen können.

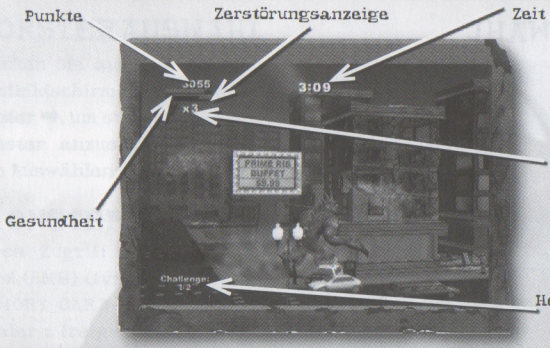
Im Kampagne-Modus rücken die Spieler durch die Städte vor. Wenn Sie diesen Modus zum ersten Mal starten, sind alle Städte gesperrt und müssen in einer bestimmten Reihenfolge zerstört werden. Wurde eine Stadt zerstört, wird sie freigeschaltet und kann jederzeit wieder gespielt werden, um noch ausstehende Ziele zu erreichen.

ZEIT

Drücken Sie die Richtungstaste ⬆ oder ⬇, um zwischen Tag und Nacht umzuschalten.

Hinweis: Diese Option ist in den Modi "Kampagne" und "König der Welt" nicht verfügbar.

DAS HUD



ZEIT

Der Countdown läuft von einer vorgegebenen Minutenzahl ausgehend. Je eher Sie das Ziel erreichen, desto höher ist der Bonus.

PUNKTE

Während Sie eine Stadt zerstören, sammeln Sie Punkte. Im Abschnitt Punkte auf Seite 37 finden Sie weitere Informationen.

GESUNDHEIT

Achten Sie auf Ihre Gesundheit, denn Sie beginnen mit nur drei Leben. Wenn Sie verletzt werden, vermindert sich Ihre Gesundheit. Sie können Ihre Gesundheitsanzeige wieder auffüllen, indem Sie Menschen oder andere spezielle gesundheitsfördernde Power-Ups (Nahrung), die in Gebäuden versteckt sind, fressen.

LEBEN

Sie beginnen mit drei Leben. Die Anzahl verringert sich bis auf 0, wenn Sie Leben verlieren.

HERAUSFORDERUNGEN

Im Kampagne-Modus gibt es voreingestellte Herausforderungen, die Sie bestehen müssen, um Monsterfähigkeiten freizuschalten und mehr Punkte zu verdienen.

ZERSTÖRUNGSANZEIGE

Siehe Zerstörungsmodus, Seite 35.

ALLES ZERSTÖREN!

WAS IST RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION?

Sie schlüpfen in die Haut von Menschen, die von der Scum Labs Corporation in riesige Monster verwandelt wurden. Ihr Ziel als riesiges Monster ist, durch eine Reihe von Städten vorzurücken und so viel Zerstörung wie möglich anzurichten. Finden und befreien Sie versteckte Monster, die von den ruchlosen Wissenschaftlern der Scum Labs geschaffen wurden, und vernichten Sie dann Dr. Vectors neuestes Fahrzeug zur Monsterneutralisierung.

IHR ZIEL

Ihr Ziel in jedem Level ist, Gebäude zu zerstören und Boni zu sammeln, bevor die Zeit abläuft oder Sie alle Leben verloren haben. Die Herausforderung besteht darin, die effektivste Methode zum Zerstören von Gebäuden herauszufinden. Dadurch wird die jeweilige Level-Punktzahl erhöht. Wenn die Zeit abgelaufen ist, ziehen Sie in den nächsten Level weiter. Ist die Zeit in einem Boss-Level abgelaufen, kehren Sie zum Beginn dieses Levels zurück.

ÜBER DEN FEIND

Während Sie versuchen, eine Stadt zu zerstören, werden Sie angegriffen. Sie müssen die Angreifer entweder vernichten oder ihnen aus dem Weg gehen. Angreifer sind bewaffnete Menschen, Militärfahrzeuge (und Militärflugzeuge) sowie Level-Bosse.

WIE ERHALTEN SIE PUNKTE?

Sie erhalten Punkte, wenn Sie Gebäude und Fahrzeuge zerstören und Menschen fressen. Bonus-Sammelobjekte können in Gebäuden gefunden werden, und Sie erhalten zusätzliche Punkte, wenn Sie einen Level schnell abschließen. Treiben Sie Ihre Punktzahl in die Höhe und erhalten Sie einen Combo-Bonus, indem Sie mehrere Etagen hintereinander schnell zerstören.

TOTALE ZERSTÖRUNG

Um Gebäude zu zerstören, müssen Sie auf die verfügbaren Oberflächen klettern und eine Vielzahl von Angriffen durchführen. Machen Sie einzelne Zellen (Fenster) oder ganze Etagen kaputt. Wenn ein Gebäude einen gewissen Grad an Schäden aufweist, stürzt es ein.

ALLES ZERSTÖREN!

ZERSTÖRUNGSMODUS

Alle Monster können in Raserei verfallen. Zusätzlich zur Gesundheitsanzeige gibt es eine Zerstörungsanzeige, die sich füllt, wenn Sie Gebäude zerstören. Ist die Anzeige voll, wird Ihr Monster zum Berserker und kann eine Zeitlang Gebäude doppelt so schnell zerstören. Sie können auch alle ihre Upgrade-Angriffe einsetzen, selbst dann, wenn Sie sie noch nicht freigeschaltet haben ...

Im Zerstörungsmodus leuchtet das Monster hell auf.

VERSTECKTE/SAMMELBARE MONSTER

Im Kampagne-Modus können Sie gefangene Monster, die in einigen Levels versteckt sind, finden und befreien. Einmal befreit werden die neuen Monster der Sammlung spielbarer Monster in Ihrem Profil hinzugefügt.

Sammelbare Monster sind verkleinert und in Cryo-Kapseln eingeschlossen, die in einem der Level der Stadt versteckt sind. Sie entscheiden, ob Sie die Kapsel suchen und zerschlagen, um das neue Monster zu befreien.

GEFAHREN

Beim Beschädigen von Gebäuden gefährden Sie auch Ihre Gesundheit. Wenn Sie ein Loch in ein Gebäude schlagen, kann dies ein Feuer oder einen Kurzschluss auslösen oder ein Wasserrohr beschädigen. Wenn Sie dort, wo das Loch ist, noch einmal einen Schlag ausführen, fängt das Monster Feuer, erleidet einen Stromschlag oder wird von einem Wasserschwall vom Gebäude gewaschen.

UPGRADES

MONSTER-UPGRADES

Sie können ein Monster mit vier neuen Angriffen aufwerten, indem Sie spezielle, im Spiel versteckte Upgrade-Power-Ups finden.

Zu Beginn jedes neuen Blocks wird Ihnen eine Upgrade-Herausforderung gestellt. Wenn Sie diese Herausforderung bestehen, wird ein Upgrade-Stein enthüllt, der Ihrem Monster eine neue, mächtige Fähigkeit gewährt. Hat Ihr Monster schon das Upgrade dieses bestimmten Blocks erhalten, wird die Upgrade-Herausforderung durch eine wertvolle 5000-Punkte-Bonus-Herausforderung ersetzt.

Alle Monster verfügen über die gleichen Upgrade-Bewegungen:

Ladeschlag

Wertet den Kräftigen Schlag auf, indem er Ihnen ermöglicht, die ◉-Taste gedrückt zu halten und für einen gewaltigen Schlag aufzuladen. Wie der Kräftige Schlag muss dieser Angriff beim Erklettern eines Gebäudes ausgeführt werden.

Mehrfacher Drehangriff

Ermöglicht Ihrem Monster, bis zu drei Drehangriffe auszuführen, bevor es zu Boden fällt. Während Sie sich drehen, ist Ihre Fallrate stark reduziert.

Angriffsschrei

Ermöglicht Ihrem Monster, einen kleinen Teil der Zerstörungsenergie in eine Druckwelle umzuwandeln, die Gebäude beschädigt und Feinde in der Nähe verletzt.

Sprungschlag

Ermöglicht Ihrem Monster, mit der ▣-Taste einen Sprung abzubrechen und direkt zu Boden zu fallen, was gewaltigen Schaden anrichtet. Dieser Angriff beschädigt insbesondere Gebäude.

Verfügbare Monster-Upgrades werden auf dem Monsterauswahlbildschirm angezeigt (siehe Monsterauswahl, S. 31).

PUNKTE

ZEITBONUS

Jeder Spieler sammelt während des Spiels Punkte. Diese werden jeweils nach der Zerstörung einer Stadt angezeigt. Je schneller Sie einen Level abschließen, desto mehr Punkte erhalten Sie.

Die Rolle der Punkte

Im Kampagne-Modus erhalten Sie, wenn Sie ausreichend Punkte gesammelt haben, einen wertvollen Abschluss-Stern. In den Wettbewerbsmodi wird anhand der Punktzahl der Sieger ermittelt.

Zerstörungspunkte

Dies sind die grundlegenden Punkte, die Ihr Monster sammelt, wenn Sie ein Gebäude beschädigen. Jedes Mal, wenn Sie ein Gebäude beschädigen, erhalten Sie eine geringe Anzahl von Punkten. Wenn Sie ein Fenster komplett zerstören, erhalten Sie mehr Punkte. Durch das Zerstören einer gesamten Etage erhalten Sie mehr Punkte, und wenn Sie Etagen in einer Kettenreaktion zerstören, wird Ihrer Zerstörungspunktzahl ein riesiger Combo-Bonus hinzugefügt.

Bonuspunkte

Einige Power-Ups bringen 100, 250 oder 500 Bonuspunkte. Wenn Sie eine Bonus-Herausforderung bestehen oder Dr. Vector besiegen, erhalten Sie noch größere Boni.

Fahrzeugpunkte

Sie erhalten für jedes Auto, jeden Panzer, jeden Hubschrauber und jedes andere Fahrzeug, das Sie zerstören, Punkte.

Menschenpunkte

Wenn Sie Menschen fressen, hilft das, Ihre Lebensenergie wieder aufzufüllen, und Sie erhalten außerdem einen gewaltigen Punktebonus.

POWER-UPS

Bananen
10 Punkte. 20 Gesundheit.

Bombe
-55 Gesundheit. -0 Energie.

Kaktus
-40 Gesundheit. -25 Energie.

Katze
-20 Gesundheit.

Kirsche
15 Punkte. 10 Gesundheit.

Chilischote
-10 Gesundheit.

Kakerlake
-20 Gesundheit.

Donut
10 Punkte. 10 Gesundheit.

Elektrizität
-35 Gesundheit. -25 Energie.

Feuer
-25 Gesundheit. -25 Energie.

Fisch
10 Punkte. 20 Gesundheit.

Hamburger
10 Punkte. 20 Gesundheit.

Gefahr
-40 Gesundheit. -25 Energie.

Hotdog
10 Punkte. 20 Gesundheit.

Zitrone
-25 Gesundheit.

Geld
500 Punkte.

Zahlen-Sammelobjekte
Gefahrenpunkte: 100, 250 und 500

Gift
-40 Gesundheit. -25 Energie.

Strahlung
-40 Gesundheit. -25 Energie.

Wut
50 Punkte. 100 Energie.
(Sofortige Wut + 20% schneller)

Tacho
25 Punkte. 50% schneller.

Steak
10 Punkte. 50 Gesundheit.

Spritze
-60 Gesundheit.

Truthahn
10 Punkte. 50 Gesundheit.

Wasser
-10 Gesundheit. -50 Energie.

HINWEISE UND TIPPS

1. Wenn Sie als verschiedene Monster spielen, erhöhen sich Ihre Chancen, Cryo-Kapseln zu finden.
2. Wechseln Sie regelmäßig die Monster, um so viele andere wie möglich freizuschalten.
3. Lernen Sie, gefährliche Power-Ups in Gebäuden zu vermeiden. Wenn Sie ein rotes Glühen sehen - Vorsicht!
4. Sie können in der Luft mehrfach angreifen.
5. Bedrohungen durch das Militär schnell zu eliminieren ist oft effektiver, als sie einfach zu ignorieren.
6. Lernen Sie die Verwendung des Angriffsschreis, um schnell größere Gruppen von Feinden auszuschalten.
7. Gebäude vom Dach aus zu zerstören ist hervorragend geeignet, um eine Stadt schnell dem Erdboden gleichzumachen, aber Sie werden nicht so viele Punkte erzielen.
8. Es erfordert keine Energie, im Zustand der Raserei zu brüllen.
9. Lernen Sie die einzigartigen Eigenschaften Ihrer Lieblingsmonster kennen. Haben Sie versucht, mit Gilman ein tropfendes Rohr zu sammeln?
10. Eine hohe "Zerstörungsrate" ermöglicht es einem Monster, Feinde sehr viel schneller zu besiegen.
11. Wenn eine Begegnung mit einem Boss Ihnen Schwierigkeiten bereitet, versuchen Sie, ein Monster mit einer höheren Zerstörungsrate zu verwenden.
12. Lernen Sie, auf der Straße Schläge nach oben und nach unten auszuführen. Hubschrauber und Panzer fürchten diese Angriffe.
13. Halten Sie die Sprungtaste gedrückt, um höher zu springen. Sie werden erstaunt sein, wie hoch Sie springen können.
14. Wenn etwas in einem Gebäude versteckt ist, ist es immer am gleichen Ort versteckt.

CREDITS

Developed by Pipeworks, a Division of Foundation 9 Entertainment

Programming — Donald Rayl, Richard Rayl, Ian Sabine, Solomon Slivinski & Dan White
Scripting — Zach Vorhies & Shelby Wills
Art/Animation — Chris Chin, Ron Claybern, Kalle Deforrest, Jarratt Jaster, Vance Naagle, Stephen Philpott, Will Short, Byron Stiles, Ryan Trowbridge & Armando Wilderman
Design — Mark Crowe & Simon Strange
Sound FX — Score! Music & Sound Design, Inc. & Forest Ingram
Credit Music — Score! Music & Sound
Producers — Dan Duncalf & Ken Embery
System Tools — Chris Lantini & Terry Farnham
QA — Joseph Alfaro & Bryan Madigan
Admin/Support — Sandy Bova-Thomas & Matt Schaub

Midway

Production
Executive Director — Michael Gottlieb
Executive Producer — Mark Caldwell
Producer — Jerry Huber
Associate Producer — Davin Shatsky
Technical Director — Mark Allen
Development Director — Trevor Snowden
Art Director — Craig Rundels
Animation Director — Jimmy Almaida
Audio Engineers — Alex Brandon & Drew Rydberg
Voice Actors — Alex Brandon, Regan Kerwin, Jennifer Zodrow, Ryan Satrappe, Andi Smithers, Shawn Pitman, Nate Birkholz, Sal Divita & Chris Edgarly
Movie Encoding — Andi Smithers

Marketing
Senior VP of Marketing — Steve Allison
VP of Marketing — Mona Hamilton
Director of Marketing — Tom McClure
Media Relations Manager — Sarah Moschea

Legal
Rob Gustafson & Michael Burks

Creative Services
Ryan Braman, Stefano Balu, Gary Gonzales, Myong Hong, Rare Macapayag, Jon Mongelluzzo, Sally Nichols, Matt Schiel, Ron White & Yvonne White-Baptista

Creative Media
Michael Crawford, Rigoberto Cortes, Jack O'Neall, Bill O'Neil, Chris Skrundz, BethAnn Smukowski, Dimitrios Tiamis, James Vogel, Christa Voss & Larry Votman

Additional Art
Activ8, David Zhu & Steve Merghart

Cinematics
Shaded Box Animations

Music
Play it Again Studios - Sam Powell, Jim Soldi

QA
QA Director — Paul Sterngold
QA Manager — Malcolm Scott
QA Supervisor — Curtis Barnes
TSA Supervisor — Brian Atangan
Lead Product Analysts — Jomel Fontanilla, Ronald Salleza, Travis Zandar & Ben Esguerra
Product Analysts — Peter Briones, Rick Carter, Mark Fontecha, Robbin Ruchison, Michael Iguico, Mike Mangle, John Ryan, JB Sarao, Bryan Shaw, Tommy Woo, Adam Hanson & Jeff Stephenson
Technical Standards Analysts — Rommel Abalos, Ray Mitchell, Josh Palmer, Colin Payette & Ina Yamaguchi

International Coordination
Managing Director — Martin Spiess
European Sales Director — Rob Gross
Senior European Brand Manager — Mike Eglington
European Brand Manager — Aidan Minter
European Brand Manager — Matthew Ruband
Assistant Brand Manager — Craig Parker-Wood
Public Relations Manager — Phil Robinson
European Public Relations Manager — Clare Turner
Submissions Coordinator — Chris Giggins
Software Product Coordinator — Joanna Hammond
Creative Services Assistant — Andrew McGregor

Special Thanks
Cameron Shatsky, Jack Huber, Sheridan Smith, Taylor Miller, Katja Sarain, Matthew Lefavre, Zach Shields, Austin Shields, Cody Cline, Kelli Cline, Clifford Acosta, Walter Lloren, Winston Miranda, Ronald Pascual, Veronica Lemon, Anthony Leman, Nico Bihary, Jaime Bencia, Leroy Butler, Matt Vella, John Stookey, Randall Haga, Nina Lampinen & everyone at Localsoft

GARANTIE

Midway Games Limited garantit à l'acheteur initial de ce produit Midway Games Limited que le support sur lequel le programme informatique est enregistré ne comporte aucun défaut matériel ou de fabrication. Cette garantie est valable pour une durée de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le logiciel Midway Games Limited est vendu « tel quel », sans garantie expresse ou implicite d'aucune sorte, et la société Midway Games Limited ne pourra être tenue responsable d'aucune perte ou dommage découlant de l'utilisation de ce programme. Midway Games Limited convient pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, sans frais, tout produit Midway Games Limited, port payé, sur présentation d'un justificatif d'achat, dans son Centre de service clientèle. Notre responsabilité maximum se limite au remplacement de cette cartouche (PAK) sans frais pour l'acheteur initial. Veuillez vous adresser par courrier à Midway Games Limited, 43 Worship Street, London EC2A 2DX. Votre cartouche vous sera retournée dans les 28 jours suivant votre envoi.

La présente garantie ne s'applique pas aux cas d'usure normale. Elle n'est pas non plus applicable et devient nulle si le défaut du produit Midway Games Limited découle d'un usage abusif, déraisonnable, incorrect ou d'une négligence.

LA PRÉSENTE GARANTIE REMPLACE TOUTES AUTRES GARANTIES, ET AUCUNE AUTRE DÉCLARATION OU DEMANDE D'AUCUNE SORTE NE POURRA LIER OU ENGAGER MIDWAY GAMES LIMITED. TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS SUSMENTIONNÉE. MIDWAY GAMES LIMITED NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT, SPÉCIAL, DIRECT OU INDIRECT, DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT MIDWAY GAMES LIMITED. LA PRÉSENTE DISPOSITION N'AFFECTE EN RIEN LES DROITS LÉGAUX DU BÉNÉFICIAIRE DE LA GARANTIE.

Ce programme informatique ainsi que la documentation et le matériel joints sont protégés par les législations nationales et internationales en matière de copyright. La mise en mémoire dans un système de recherche automatique, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion et la communication au public sont interdits sans l'autorisation écrite expresse de Midway Games Limited.

Midway Games Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Produkts von Midway Games Limited für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, dass der Datenträger, auf dem dieses Computerprogramm gespeichert ist, frei von Material- und Arbeitsfehlern ist. Diese Software von Midway Games Limited wird „ohne Mängelgewähr" verkauft, ohne ausdrückliche oder konkludente Zusicherung jeglicher Art, und Midway Games Limited ist nicht für durch die Verwendung dieses Programms entstandene Verluste oder Schäden haftbar. Midway Games Limited erklärt sich für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen damit einverstanden, jedes Produkt von Midway Games Limited bei vorliegendem Kaufbeleg kostenlos und ohne Portokosten für den Kunden in seinem Kundendienstzentrum nach seiner Wahl entweder zu reparieren oder zu ersetzen. Der für den ursprünglichen Käufer kostenlose Ersatz dieses Spielmoduls (Game Pak) ist das volle Ausmaß unserer Haftung. Bitte senden Sie es an Midway Games Limited, 43 Worship Street, London EC2A 2DX. Bitte beachten Sie, dass nach dem Versand 28 Tage vergehen können, bis Sie Ihr Spielmodul zurückerhalten.

Diese Garantie gilt nicht für normale Abnutzung und Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und wird nichtig, wenn der Mangel an dem Produkt von Midway Games Limited durch falsche Verwendung, unangemessenen Gebrauch, falsche Behandlung oder Nachlässigkeit entstanden ist.

DIESE GARANTIE STEHT ANSTELLE ALLER ANDEREN GARANTIEN, UND ALLE ANDEREN GELTENDMACHUNGEN VON ANSPRÜCHEN ODER ANSPRÜCHE JEGLICHER ART SOLLEN NICHT BINDEND SEIN ODER MIDWAY GAMES LIMITED NICHT VERPFLICHTEN. JEGLICHE FÜR DIESES SOFTWAREPRODUKT GELTENDE KONKLUDENTE ZUSICHERUNG, EINSCHLIESSLICH DER GEWÄHRLEISTUNG, DASS DAS PRODUKT VON DURCHSCHNITTLICHER QUALITÄT UND FÜR DEN NORMALEN GEBRAUCH GEEIGNET IST UND DER GEWÄHRLEISTUNG DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DEN OBEN BESCHRIEBENEN ZEITRAUM VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. UNTER KEINEN UMSTÄNDEN IST MIDWAY GAMES LIMITED HAFTBAR FÜR KONKRETE, BEILÄUFIG ENTSTANDENE ODER MITTELBARE SCHÄDEN, DIE AUFGRUND DES BESITZES, DER VERWENDUNG ODER EINES DEFEKTS DIESES PRODUKTS VON MIDWAY GAMES LIMITED ENTSTANDEN SIND. DIES BEEINFLUSST NICHT IHRE IM GESETZ FESTGELEGTEN RECHTE.

Dieses Computerprogramm und die dazugehörige Dokumentation und die dazugehörigen Materialien sind national und international urheberrechtlich geschützt. Das Speichern in einem Retrieval-System, das Vervielfältigen, Übersetzen, Vermieten, Verleihen, Ausstrahlen und das öffentliche Aufführen sind ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von Midway Games Limited untersagt.

Midway Games Limited
43 Worship Street
London
EC2A 2DX
www.midway.com

Assistance technique de Midway Games
http://support.midway.com
support-euro@midway.com
+44(0) 207 382 7746
(English speaking telephone support)
Du lundi au vendredi de 10h à 17h GMT

Midway Kundendienst / Support

Technische Hotline: 09001 - 50 55 16
(1,25 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 09001 - 50 55 17
(1,25 Euro/Min. *)

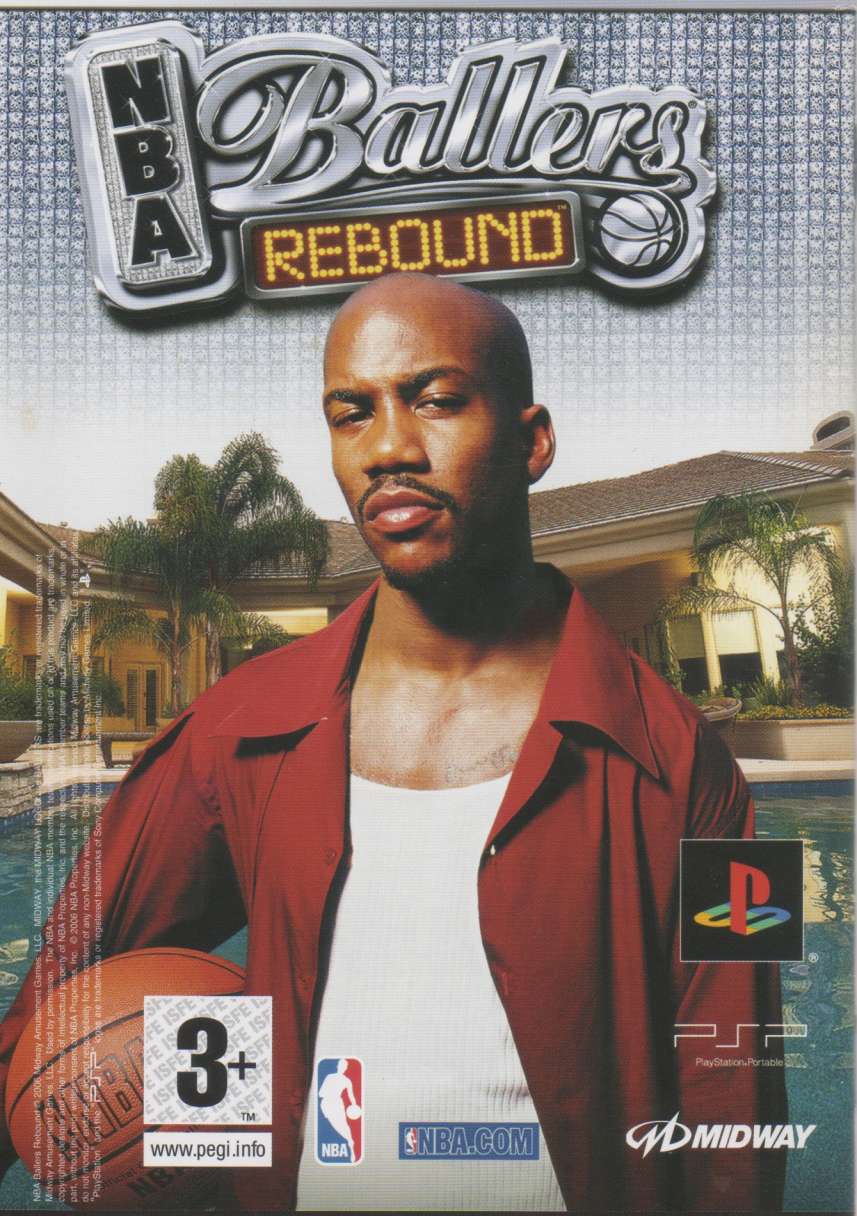
* der Preis bezieht sich auf Anrufe aus dem Festnetz und zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Handbuches. Die Preise aus dem Mobilnetz und/oder zu einem späteren Zeitpunkt können variieren. Bitte beachten Sie auf jeden Fall die kostenlose Preisansage am Anfang eines Telefongespräches.

SERVICE CLIENTÈLE/ KUNDENDIEST

- **Australia** — 1300 365 911
  Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** — 0820 44 45 40
  0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** — 011 516 406
  Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** — 70 12 70 13
  Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** — 0600–411911
  17.00-21.00 ma-to, 0,79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** — 0820 31 32 33
  Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** — 01805 766 977
  0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** — 00 32 106 782 000
  Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** — 0818 365065
  All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** — 09 971170
  Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** — 199 116 266
  Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** — 23 436300
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** — 0495 574 817
  Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** — 09 415 2447
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** — 81 55 09 70
  Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag-12-15. Vennligst ring disse kundeservicenummene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** — 707 23 23 10
  Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** — 902 102 102
  Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** — 08 587 822 25
  Mån-Fre 15-21, Lør-Søndag-12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** — 0848 84 00 85
  Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK (network Gaming Only)** — 08702 42 22 99
- **UK (all other enquiries)** — 08705 99 88 77
  National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

— ONLY ON —

PSP™ (PLAYSTATION® PORTABLE) SYSTEM



NBA Ballers Rebound © 2006 Midway Amusement Games, LLC. MIDWAY, the MIDWAY logo and all related titles and logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2006 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Distributed under license by Midway Games Limited. Do not rent or resell. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging admission to, or commercial use of this product is prohibited. Midway Games Limited, Unit 2, Vantage London, Great West Road, Brentford, TW8 9AG. Midway Games Limited is authorised by Midway Amusement Games, LLC to use the PlayStation and PSP trademarks. Midway Games Limited is not associated with Sony Computer Entertainment Inc.

SLES-53800

"PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

5037930072994